

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 11-259218

(43)Date of publication of application : 24.09.1999

(51)Int.Cl.

G06F 3/023  
H03M 11/04  
H03M 11/22  
G06F 3/00  
G06F 17/24

(21)Application number : 10-080489

(71)Applicant : ITO AKIRA

(22)Date of filing : 13.03.1998

(72)Inventor : ITO AKIRA

(54) TEXT PREPARING METHOD FOR INSERTING ILLUSTRATION INTO ONE PART OF TEXT AND DEVICE THEREFOR AND PROGRAM STORAGE MEDIUM FOR INSERTING ILLUSTRATION INTO ONE PART OF TEXT

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To prepare an easily attractive or enjoyable text by inserting illustration into one part of a text at the time of preparing a text by using an information processor.

SOLUTION: When punctuation marks, parentheses, or predetermined symbols are inputted by an information processor, it is judged that they are the inputted punctuation marks, parentheses, or predetermined symbols, and they are converted into previously stored illustrated marks corresponding to the predetermined symbols, and outputted. The marks equivalent to the punctuation marks, parentheses, or predetermined symbols make a text further beautiful, strong, impressive, and easily attractive.

### LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 13.03.1998

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

**BEST AVAILABLE COPY**

[Date of final disposal for application]

[Patent number] 2889559

[Date of registration] 19.02.1999

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right] 19.02.2003

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-259218

(43) 公開日 平成11年(1999) 9月24日

(51) Int.Cl.<sup>6</sup>

識別記号

F I

G 0 6 F 3/023

G 0 6 F 3/023

3 1 0 A

H 0 3 M 11/04

3/00

6 5 1 B

11/22

15/20

5 4 6 A

G 0 6 F 3/00

6 5 1

17/24

審査請求 有 請求項の数16 F D (全 18 頁)

(21) 出願番号 特願平10-80489

(22) 出願日 平成10年(1998) 3月13日

(71) 出願人 398011424

伊藤 晃

東京都北区中十条1丁目21番14号

(72) 発明者 伊藤 晃

東京都北区中十条1丁目21番14号

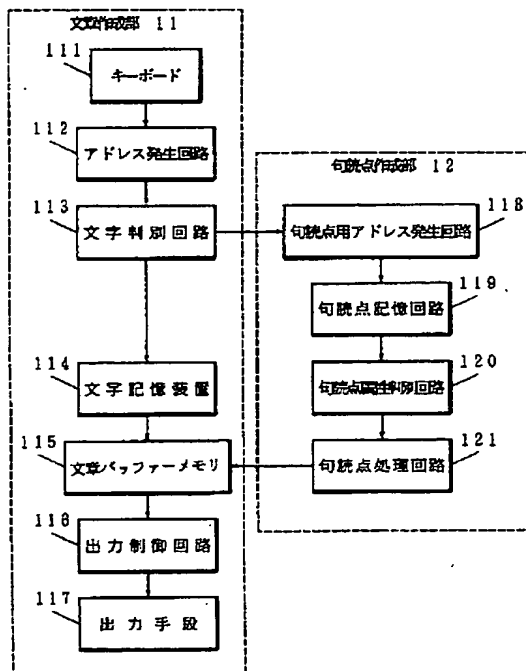
(74) 代理人 弁理士 加藤 恭介

(54) 【発明の名称】 文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法、およびその文章作成装置、並びに文章の一部にイラストを挿入するプログラム記憶媒体

(57) 【要約】

【課題】 情報処理装置を用いて文章を作成する際に、文章の一部にイラストを挿入することによって、人目に付きやすい文章、あるいは遊び心として楽しい文章を作成することができる。

【解決手段】 情報処理装置によって、句読点、カッコ、または予め決められた記号が入力されると、入力された句読点、カッコ、または予め決められた記号であることが判別されると共に、その句読点、カッコ、または予め決められた記号に対応する予め記憶されているイラスト化されたマークに変換されて出力する。上記句読点、カッコ、または予め決められた記号に相当するマークは、文章をより美しくすると共に、力強く、印象深く、また、人目に付き易くする。



## 【特許請求の範囲】

【請求項 1】 情報処理装置を用いて文章を作成する際に、

句読点、カッコ、または予め決められた記号が入力されると、これらが予め記憶されているイラスト化された少なくとも一種類のマークに変換されて出力することを特徴とする文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法。

【請求項 2】 情報処理装置を用いて文章を作成する際に、

句読点、カッコ、または予め決められた記号が入力されると、これらが予め記憶されているイラスト化された複数種類のマークが表示されると共に、その中から任意のマークを選択した後、選択されたマークがこれらに変換されて出力することを特徴とする文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法。

【請求項 3】 情報処理装置を用いて文章を作成する際に、

句読点、カッコ、または予め決められた記号が入力されると、これらが予め記憶されているイラスト化された多数種類のマークの中から不規則的に任意のマークに変換されて出力することを特徴とする文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法。

【請求項 4】 不規則的に任意のマークを選択する手段は、乱数を用いることを特徴とする請求項 3 記載の文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法。

【請求項 5】 情報処理装置を用いて文章を作成する際に、

文字、句読点、カッコ、または予め決められた記号が入力されると、文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号が予め記憶されているイラスト化された少なくとも一種類のマークに変換されて出力することを特徴とする文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法。

【請求項 6】 情報処理装置を用いて文章を入力することにより、予め記憶されている句読点、カッコ、または予め決められた記号が出力して文章を作成する文章作成装置において、

句読点、カッコ、または予め決められた記号が入力されたことを判別する文字判別回路と、

当該文字判別回路によって判別された句読点、カッコ、または予め決められた記号のアドレスを発生する句読点用アドレス発生回路と、

当該アドレスに対応した句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークデータ、およびマークに属する属性情報が記憶されているマーク記憶回路と、

上記マークに付けられている属性情報を判別するマーク属性判別回路と、

上記マークに付けられている属性情報にしたがってマークデータを処理すると共に、入力された文章と合成する

ための処理を行うマーク処理回路と、

を含むことを特徴とする文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置。

【請求項 7】 上記句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークは、句読点、カッコ、または予め決められた記号の変形、植物、動物、鉱物、日用品、生活用品、電気機器、キャラクター等、およびこれらの一部からなることを特徴とする請求項 6 記載の文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置。

10 【請求項 8】 情報処理装置を用いて文章を入力することにより、予め記憶されている句読点、カッコ、または予め決められた記号が出力する文章作成装置において、入力された句読点、カッコ、または予め決められた記号であることを判別する文字判別回路と、

当該文字判別回路の判別によって、句読点、カッコ、または予め決められた記号の代わりに変換されるマークを表示するマーク表示手段と、

当該マーク表示手段によって表示されたマークを選択するマーク選択手段と、

20 当該マーク選択手段によって選択された句読点、カッコ、または予め決められた記号に付けるマークのアドレスを発生するマーク用アドレス発生回路と、

当該アドレスに対応した句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークデータ、およびマークに属する属性情報が記憶されているマーク記憶回路と、

上記マークに付けられている属性情報を判別するマーク属性判別回路と、

上記マークに付けられている属性情報にしたがってマークデータを処理すると共に、入力された文章と合成する

30 ための処理を行うマーク処理回路と、を含むことを特徴とする文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置。

【請求項 9】 上記選択される句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークは、文章のジャンルによって選択できることを特徴とする請求項 8 記載の文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置。

【請求項 10】 情報処理装置を用いて文章を入力することにより、予め記憶されている句読点、カッコ、または予め決められた記号が出力する文章作成装置におい

40 て、入力された文字、句読点、カッコ、または予め決められた記号であることを判別する文字判別回路と、

当該文字判別回路によって判別された句読点、カッコ、または予め決められた記号を複数のマークの中から不規則的に発生させる手段と、

上記不規則的に発生したマークのアドレスを発生するマーク用アドレス発生回路と、

当該アドレスに対応した句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークデータ、およびマークに属する属性情報が記憶されているマーク記憶回路と、 上記

マークに付けられている属性情報を判別するマーク属性判別回路と、

上記マークに付けられている属性情報にしたがってマークデータを処理すると共に、入力された文章を合成するための処理を行うマーク処理回路と、

を含むことを特徴とする文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置。

【請求項 1 1】 上記不規則的に発生させる手段は、乱数発生手段であることを特徴とする請求項 1 0 記載の文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置。

【請求項 1 2】 情報処理装置を用いて文章を入力することにより、予め記憶されている句読点、カッコ、または予め決められた記号が出力する文章作成装置において、

入力された文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号をイラスト化することが指定されていることを判別する文字判別回路と、

当該文字判別回路の判別によって、文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号をイラスト化するマークが表示されるマーク表示手段と、

当該マーク表示手段によって表示されたマークを選択するマーク選択手段と、

当該マーク選択手段によって選択された文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークのアドレスを発生するマーク用アドレス発生回路と、当該アドレスに対応したマークデータ、およびマークに属する属性情報が記憶されているマーク記憶回路と、上記マークに付けられている属性情報を判別するマーク属性判別回路と、

上記マークに付けられている属性情報にしたがってマークデータを処理すると共に、入力された文字または文章と合成するための処理を行うマーク処理回路と、を含むことを特徴とする文字または文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置。

【請求項 1 3】 上記文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークは、句読点、カッコ、または予め決められた記号の変形、植物、動物、鉱物、日用品、生活用品、電気機器、キャラクター等、およびこれらの一部からなることを特徴とする請求項 1 2 記載の文字または文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置。

【請求項 1 4】 上記選択される文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークは、文章のジャンルによって選択できることを特徴とする請求項 1 2 記載の文字または文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置。

【請求項 1 5】 上記文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークは、上記不規則的に発生させることができることを特徴とする請求項 1 2 記載の文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置。

【請求項 1 6】 請求項 1 ないし請求項 5 記載の文章の一部に句読点、カッコ、または予め決められた記号となるイラストを挿入する文章作成方法のプログラムが記憶されていることを特徴とする文章の一部にイラストを挿入するプログラム記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】本発明は、情報処理装置を用いて文章を作成する際に、文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号をイラスト化することによって、人目に付きやすい文章、あるいは遊び心として楽しい文章を作成することができる文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法、およびその文章作成装置、並びに文章の一部にイラストを挿入するプログラム記憶媒体に関するものである。なお、本明細書において、文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークとは、文字の一部を構成する点、棒、鱗、はらい等からなり、これらの変形、植物、動物、鉱物、日用品、生活用品、電気機器、キャラクター等、およびこれらの一部からなる。

【0 0 0 2】

【従来の技術】近年、情報処理装置によって作成されるプレゼンテーション、あるいは広告文は、人目に付く文章にしたいという要望が強くなってきた。そこで、上記のような文章は、市販されているイラストを挿入したり、あるいは情報処理装置のユーザが新たに外字として作成する必要がある。さらに、プレゼンテーション等の人目に付き易くしたい文章、あるいは広告等に用いる文章は、文章作成の途中に、書体の選択と、イラストを画面に表示した後、複写をするという手間が必要である。

【0 0 0 3】

【発明が解決しようとする課題】しかし、人目に付き易くしたい文章は、既製の書体や外字、あるいはイラストの挿入程度では飽きてくる。また、上記文章は、書体や外字、あるいはイラストを選択してから挿入するといった作業が面倒である。特に、遊び心のある文章は、上記のような面倒なことをしてまで作成しない。本発明は、簡単な操作で、しかも人目に付き易く、楽しい文章を作成することができる文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法、およびその文章作成装置、並びに文章の一部にイラストを挿入するプログラム記憶媒体を提供することを目的とする。

【0 0 0 4】

【課題を解決するための手段】（第 1 発明）本発明の文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法は、情報処理装置を用いて文章を作成する際に、句読点、カッコ、または予め決められた記号が入力されると、これらが予め記憶されているイラスト化された少なくとも一種のマークに変換されて出力することを特徴とする。

【0 0 0 5】（第 2 発明）本発明の文章の一部にイラスト

5

トを挿入する文章作成方法は、情報処理装置を用いて文章を作成する際に、句読点、カッコ、または予め決められた記号が入力されると、これらが予め記憶されているイラスト化された複数種類のマークが表示されると共に、その中から任意のマークを選択した後、選択されたマークがこれらに変換されて出力することを特徴とする。

【0006】（第3発明）本発明の文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法は、情報処理装置を用いて文章を作成する際に、句読点、カッコ、または予め決められた記号が入力されると、これらが予め記憶されているイラスト化された多数種類のマークの中から不規則的に任意のマークに変換されて出力することを特徴とする。

【0007】（第4発明）本発明の文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法における不規則的に任意のマークを選択する手段は、乱数を用いることを特徴とする。

【0008】（第5発明）本発明の文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法は、情報処理装置を用いて文章を作成する際に、文字、句読点、カッコ、または予め決められた記号が入力されると、文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号が予め記憶されているイラスト化された少なくとも一種のマークに変換されて出力することを特徴とする。

【0009】（第6発明）本発明の文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置は、情報処理装置を用いて文章を入力することにより、予め記憶されている句読点、カッコ、または予め決められた記号が出力して文章を作成するもので、句読点、カッコ、または予め決められた記号が入力されたことを判別する文字判別回路113と、当該文字判別回路113によって判別された句読点、カッコ、または予め決められた記号のアドレスを発生する句読点用アドレス発生回路118と、当該アドレスに対応した句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークデータ、およびマークに属する属性情報が記憶されているマーク記憶回路と、上記マークに付けられている属性情報を判別するマーク属性判別回路と、上記マークに付けられている属性情報にしたがってマークデータを処理すると共に、入力された文章と合成するための処理を行うマーク処理回路とを含むことを特徴とする。

【0010】（第7発明）本発明の文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置における句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークは、句読点、カッコ、または予め決められた記号の変形、植物、動物、鉱物、日用品、生活用品、電気機器、キャラクター等、およびこれらの一部からなることを特徴とする。

【0011】（第8発明）本発明の文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置は、情報処理装置を用いて文章を入力することにより、予め記憶されている句読点、

6

カッコ、または予め決められた記号が出力するもので、入力された句読点、カッコ、または予め決められた記号であることを判別する文字判別回路と、当該文字判別回路の判別によって、句読点、カッコ、または予め決められた記号の代わりに変換されるマークを表示するマーク表示手段と、当該マーク表示手段によって表示されたマークを選択するマーク選択手段と、当該マーク選択手段によって選択された句読点、カッコ、または予め決められた記号に付けるマークのアドレスを発生するマーク用アドレス発生回路と、当該アドレスに対応した句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークデータ、およびマークに属する属性情報が記憶されているマーク記憶回路と、上記マークに付けられている属性情報を判別するマーク属性判別回路と、上記マークに付けられている属性情報にしたがってマークデータを処理すると共に、入力された文章と合成するための処理を行うマーク処理回路とを含むことを特徴とする。

【0012】（第9発明）本発明の文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置における選択される句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークは、文章のジャンルによって選択できることを特徴とする。

【0013】（第10発明）本発明の文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置は、情報処理装置を用いて文章を入力することにより、予め記憶されている句読点、カッコ、または予め決められた記号が出力するもので、入力された文字、句読点、カッコ、または予め決められた記号であることを判別する文字判別回路と、当該文字判別回路によって判別された句読点、カッコ、または予め決められた記号を複数のマークの中から不規則的に発生させる手段と、上記不規則的に発生したマークのアドレスを発生するマーク用アドレス発生回路と、当該アドレスに対応した句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークデータ、およびマークに属する属性情報が記憶されているマーク記憶回路と、上記マークに付けられている属性情報を判別するマーク属性判別回路と、上記マークに付けられている属性情報にしたがってマークデータを処理すると共に、入力された文章を合成するための処理を行うマーク処理回路とを含むことを特徴とする。

【0014】（第11発明）本発明の文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置における不規則的に発生させる手段は、乱数発生手段であることを特徴とする。

【0015】（第12発明）本発明の文字または文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置は、情報処理装置を用いて文章を入力することにより、予め記憶されている句読点、カッコ、または予め決められた記号が出力するもので、入力された文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号をイラスト化することが指定されていることを判別する文字判別回路と、当該文字判別回路の判別によって、文字の一部、句読点、カッコ、

または予め決められた記号をイラスト化するマークが表示されるマーク表示手段と、当該マーク表示手段によって表示されたマークを選択するマーク選択手段と、当該マーク選択手段によって選択された文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークのアドレスを発生するマーク用アドレス発生回路と、当該アドレスに対応したマークデータ、およびマークに属する属性情報が記憶されているマーク記憶回路と、上記マークに付けられている属性情報を判別するマーク属性判別回路と、上記マークに付けられている属性情報にしたがってマークデータを処理すると共に、入力された文字または文章と合成するための処理を行うマーク処理回路とを含むことを特徴とする。

【0016】（第13発明）本発明の文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置における文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークは、句読点、カッコ、または予め決められた記号の変形、植物、動物、鉱物、日用品、生活用品、電気機器、キャラクター等、およびこれらの一部からなることを特徴とする。

【0017】（第14発明）本発明の文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置における選択される文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークは、文章のジャンルによって選択できることを特徴とする。

【0018】（第15発明）本発明の文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置における文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークは、上記不規則的に発生させることができることを特徴とする。

【0019】（第16発明）本発明の文章の一部にイラストを挿入するプログラム記憶媒体は、文章の一部に句読点、カッコ、または予め決められた記号となるイラストを挿入する文章作成方法のプログラムが記憶されていることを特徴とする。

#### 【0020】

【発明の実施の形態】（第1発明）本発明における文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法は、情報処理装置を用いて文章を作成する際に、句読点、カッコ、または予め決められた記号をイラスト化しようとするものである。情報処理装置を用いた文章の作成方法において、本発明における句読点、カッコ、または予め決められた記号をイラスト化する文章作成方法は、句読点、カッコ、または予め決められた記号が入力されると、入力された句読点、カッコ、または予め決められた記号であることが判別されると共に、その句読点、カッコ、または予め決められた記号に対応する予め記憶されているイラスト化されたマークに変換されて出力する。句読点、カッコ、または予め決められた記号に相当するマークは、付ける文章の位置等によって、大きさ、角度等を多

少変えることによって美しく人目を引く文章となる。たとえば、句読点、カッコ、または予め決められた記号が挿入された文章は、句読点、カッコ、または予め決められた記号の代わりにイラスト化されたマークを挿入することによって、力強い、美しい、印象深さ、人目に付き易い等、異なる表現が可能になる。

【0021】（第2発明）本発明における文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法は、情報処理装置を用いて文章を作成する際に、句読点、カッコ、または予め決められた記号を複数のイラスト化されたマークの中から任意のものを選択しようとするものである。情報処理装置を用いた文章の作成方法において、本発明における文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法は、句読点、カッコ、または予め決められた記号が入力されると、句読点、カッコ、または予め決められた記号であることが判別されると共に、その句読点、カッコ、または予め決められた記号が予め記憶されているイラスト化された複数種類のマークとして表示される。情報処理装置のユーザは、表示された複数種類のマークの中から所望のものを選択する。

【0022】表示された複数種類のマークは、多く記憶されている場合、ジャンルを指定した後に、所望のマークを選択することができる。たとえば、環境問題に関する論文は、樹木、あるいは花、鳥、動物、魚、あるいは自然等、論文のテーマに合ったマークが選択できるようにすることも可能である。選択されたマークは、句読点、カッコ、または予め決められた記号として、文章と共に出力される。そして、選択されたマークは、必要により、美しい文字となるように、形状、位置、あるいは大きさ等が変えられる。したがって、本発明における文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法は、任意の句読点、カッコ、または予め決められた記号を選択するだけで、デザインのより優れた文章を得ることができる。また、本発明における文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法は、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるイラスト化されたマークを選択することによって、文章全体からみて、デザインの優れたものとしてすることができる。

【0023】（第3発明）本発明における文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法は、情報処理装置を用いて文章を作成する際に、句読点、カッコ、または予め決められた記号を複数のイラスト化されたマークとして不規則的に出力されるようにするものである。句読点、カッコ、または予め決められた記号となるイラスト化されたマークは、複数を予め不規則的に並べておき、その順に出力したり、文章を記載している行や列、あるいは日、時、分、秒等によって異なるマークを不規則的に取り出すことにより、変化に富んだ文章とすることができる。

【0024】（第4発明）本発明における文章の一部に

イラストを挿入する文章作成方法は、情報処理装置を用いて文章を作成する際に、句読点、カッコ、または予め決められた記号となる複数のイラスト化されたマークが乱数の発生に従い不規則的に出力されるようにするものである。したがって、本発明における文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法は、同じ文章を複数回書いても、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークが同じにならないという問題がある。しかし、上記と反対に、本発明は、同じ文章を幾つか作成して見て、その結果、一番いいものを最後に選択することができる。

【0025】（第5発明）本発明における文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法は、情報処理装置を用いて文章を作成する際に、文字が入力されると、当該文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号がイラスト化されるか否かが判別される。上記文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号がイラスト化されるものである場合、文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号は、予め記憶されているイラスト化された少なくとも一種のマークに変換されて出力する。文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号をイラスト化する場合、イラスト化するマークは、マーク表示手段に表示した後、選択したり、あるいは乱数等によって不規則的に選択される。文章は、文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号を強調させることによって、人目に付き易くなると共に、遊び心のある楽しい文章になる。

【0026】（第6発明）本発明における文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置は、情報処理装置を用いて文字を入力することにより、予め記憶されている文字が出力して文章となる。入力された句読点、カッコ、または予め決められた記号は、文字判別回路によって、句読点、カッコ、または予め決められた記号であるか否かが判別される。マーク用アドレス発生回路は、上記文字判別回路によって判別された句読点、カッコ、または予め決められた記号のアドレスを発生する。

【0027】マーク記憶回路は、上記アドレスに対応した句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークデータ、およびマークに属する属性情報が記憶されている。句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークは、必要により、長さ、角度、あるいは位置等を変えることによって、文章としてデザイン的に優れたものとなる。そのため、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークには、長さ、角度、あるいは位置等を変えるための属性情報が備えられている。句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークに属性情報がある場合、マーク属性判別回路は、上記マークに付けられている属性情報を判別する。マーク処理回路は、上記マークに付けられている属性情報にしたがってマークの長さ、角度、あるいは位置等を変えるよう

な処理を行い、その後、入力された文章と合成するための処理を行う。

【0028】（第7発明）本発明における句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークは、句読点、カッコ、または予め決められた記号の変形したもの、植物（たとえば、木、葉、枝、花等）、動物（たとえば、魚、鳥、貝、昆虫、アメーバ、哺乳動物等）、動物の一部（たとえば、耳、口、手足、毛等）、鉱物（たとえば、石、宝石、クギ、ナット、ボルト等）、日用品（たとえば、台所用品、文房具、家具、スポーツ用品、電気機器等）、キャラクター（たとえば、絵本、マンガ、テレビ、タレント等）、上記のものを抽象化したもの、変形したもの、およびこれらの一部からなるものとすることができる。

【0029】（第8発明）本発明における文章の一部に句読点、カッコ、または予め決められた記号となるイラストを挿入する文章作成装置は、情報処理装置を用いて文字を入力することにより、予め記憶されている文字が出力して文章となる。入力された文章の句読点、カッコ、または予め決められた記号は、文字判別回路によって、句読点、カッコ、または予め決められた記号であるか否かが判別される。文字判別回路によって、句読点、カッコ、または予め決められた記号であると判別された場合、マーク表示手段は、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークを表示させる。文章を作成している情報処理装置のユーザは、マーク表示手段に表示された句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークを見て、文章のイメージに合ったものを選択する。

【0030】マーク用アドレス発生回路は、上記選択回路によって選択された句読点、カッコ、または予め決められた記号のアドレスを発生する。マーク記憶回路は、上記アドレスに対応した句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークデータ、およびマークに属する属性情報が記憶されている。句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークは、必要により、長さ、角度、あるいは位置等を変えることによって、文章としてデザイン的に優れたものとなる。そのため、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークには、長さ、角度、あるいは位置等を変えるための属性情報が備えられている。句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークに属性情報がある場合、マーク属性判別回路は、上記マークに付けられている属性情報を判別する。マーク処理回路は、上記マークに付けられている属性情報にしたがってマークの長さ、角度、あるいは位置等を変えるような処理を行い、その後、入力された文章と合成するための処理を行う。

【0031】（第9発明）本発明における文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置は、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークを選択すること

によって、文章の内容に合ったものとして行うことができる。文章は、人目に付いても文章の内容とイラストが合わないようでは、逆効果になるため、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークのイラストを文章のジャンルによって選択できるようにする。

【0032】（第10発明）本発明における文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置は、情報処理装置を用いて文字を入力することにより、予め記憶されている文字が出力して文章となる。入力された文章は、文字判別回路によって、句読点、カッコ、または予め決められた記号であるか否かが判別される。文字判別回路は、入力された句読点、カッコ、または予め決められた記号であると判断した場合、複数の句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークを不規則的に発生させるための手段を起動する。不規則的に発生させる手段は、たとえば、多数の句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークが不規則的に記憶されている表と、あるいは規則的に記憶されている表から、不規則的に抽出できる手段とからなる。

【0033】不規則を発生させる手段は、文章の行、列、頁、時間、年月日、あるいは任意な数字の打ち込み、あるいはこれらを自動的に識別することによっても達成することができる。上記不規則を発生させる手段によって発生した句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークは、マーク用アドレス発生回路によってそのアドレスが発生する。マーク記憶回路は、上記アドレスに対応した句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークデータ、およびマークに属する属性情報が記憶されている。句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークは、必要により、長さ、角

度、あるいは位置等を変えることによって、文章としてデザインの優れたものとなる。そのため、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークには、長さ、角度、あるいは位置等を変えるための属性情報が備えられている。

【0034】句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークに属性情報がある場合、マーク属性判別回路は、上記マークに付けられている属性情報を判別する。マーク処理回路は、上記マークに付けられている属性情報にしたがってマークの長さ、角度、あるいは位置等を変えるような処理を行い、その後、入力された文章と合成するための処理を行う。入力される文章は、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークが不規則的であるため、見た目が変化に富み、注目を集めるものとなる。

【0035】（第11発明）本発明における文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置は、上記不規則を発生する手段として、乱数発生手段を用いる。情報処理装置における乱数の発生は、容易であり、これを用いると文章が常に異なった印象を与える。また、同じ文章を書

いてもその都度、異なる印象になるため、複数種類の文章を書いた後、一番イメージに合ったものを採用することもできる。

【0036】（第12発明）本発明における文章の一部にイラストを挿入する文章作成装置は、情報処理装置を用いて文字を入力することにより、予め記憶されている文字が出力して文章となる。入力された文字は、文字判別回路によって、文章の一部にイラストを挿入するように指定されていることが判別される。文字は、その一部がイラスト化できるものとできないものとが判別できるように予め指定しておくこともできる。文字判別回路は、文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号をイラスト化するものであると判別した場合、文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号をイラスト化するためのマークをマーク表示手段に表示させるようにする。文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号をイラスト化するためのマークは、マーク表示手段に表示された中から、マーク選択手段によって選択される。マーク選択手段によって選択されたマークは、そのアドレスがマーク用アドレス発生回路によって発生する。

【0037】マーク記憶回路は、上記アドレスに対応した文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークデータ、およびマークに属する属性情報が記憶されている。文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークは、必要により、長さ、角度、あるいは位置等を変えることによって、文章としてデザインの優れたものとなる。そのため、文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークは、長さ、角度、あるいは位置等を変えるための属性情報が備えられている。

【0038】文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークに属性情報がある場合、マーク属性判別回路は、上記マークに付けられている属性情報を判別する。マーク処理回路は、上記マークに付けられている属性情報にしたがってマークの長さ、角度、あるいは位置等を変えるような処理を行い、その後、入力された文章と合成するための処理を行う。また、マーク選択手段によって選択された文字の一部となるマークは、必要により、文字の一部を削除した方がデザインの優れている場合がある。このような場合、文字は、構成されるエレメントを削除することによって、デザイン的に優れた文字とする。

【0039】（第13発明）本発明における文章の一部に挿入されるイラスト化されたマークは、句読点、カッコ、または予め決められた記号の変形したもの、植物（たとえば、木、葉、枝、花等）、動物（たとえば、魚、鳥、貝、昆虫、アメーバ、哺乳動物等）、動物の一部（たとえば、耳、口、手足、毛等）、鉱物（たとえば、石、宝石、クギ、ナット、ボルト等）、日用品（た



例えば、台所用品、文房具、家具、スポーツ用品、電気機器等）、キャラクター（たとえば、絵本、マンガ、テレビ、タレント等）、上記のものを抽象化したもの、これらの変形したもの、およびこれらの一部からなるものとすることができる。文字は、上記マーク、あるいは特別にデザインされたものを用いることができると共に、文章の内容、あるいは全体のバランス等を考慮して選択することができる。

【0040】（第14発明）上記選択される文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークは、文章のジャンル、たとえば、薬の宣伝文である場合、錠剤やアンプル等といった、薬に関係したものとすることによって、内容を早く把握すると共に、読む者に対して強い印象を与えることができる。

【0041】（第15発明）上記文字の一部、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークは、乱数発生手段、あるいはその他の手段によって不規則的に発生させる。同じ文章を作成しても、文字の一部となるマークが必ず異なるため、遊び心で作成するためには好都合である。また、同じ文章を作成しておき、一番印象

【0042】（第16発明）本発明における文章の一部にイラストを挿入するプログラムがプログラム記憶媒体に記憶されている。当該プログラム記憶媒体は、情報処理装置を用いて文章を作成する際に、句読点、カッコ、または予め決められた記号が文章と共に入力されると、句読点、カッコ、または予め決められた記号に対応するイラスト化された少なくとも一種類のマークに変換されて出力できるプログラムが格納されている。上記プログラム記憶媒体には、情報処理装置を用いて文章を作成する際に、句読点、カッコ、または予め決められた記号が入力されると、句読点、カッコ、または予め決められた記号が予め記憶されているイラスト化された複数種類のマークが表示されると共に、その中から任意のマークを選択した後、選択されたマークがイラスト化されたマークに変換されて出力できるプログラムが格納されている。

【0043】上記プログラム記憶媒体には、情報処理装置を用いて文章を作成する際に、句読点、カッコ、または予め決められた記号が入力されると、句読点、カッコ、または予め決められた記号が予め記憶されているイラスト化された多数種類のマークの中から不規則的に任意のマークが選択され、句読点、カッコ、または予め決められた記号に変換されて出力できるプログラムが格納されている。上記プログラム記憶媒体には、乱数を用いて不規則的に任意のマークを選択できるプログラムが格納されている。上記プログラム記憶媒体には、情報処理装置を用いて文章を作成する際に、文字が入力されると、文字の一部が予め記憶されているイラスト化された少なくとも一種類のマークに変換されて出力できるプロ

グラムが格納されている。

【0044】

【実施例】図1は本発明の第一実施例である文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法を説明するためのブロック構成図である。図1において、文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法は、通常の文章を作成する文章作成部11と、文章の一部にイラストを挿入するための句読点、カッコ、または予め決められた記号等からなるマークを作成する句読点作成部12とから構成されている。以下、句読点、カッコ、または予め決められた記号等からなるマークは、単に句読点と記載する。

【0045】上記文章作成部11は、文字の入力その他の操作を行うキーボード111と、文字の入力により当該文字のアドレスを発生するアドレス発生回路112と、文章の作成中に、当該文章の一部にイラストを挿入するための指示がされているか否かを判別する文字判別回路113と、上記アドレス発生回路112において、発生したアドレスに入力された文字のアウトラインフォントデータ、あるいはビットマップデータが格納されている文字記憶装置114と、当該文字記憶装置114に格納されている文字データにより作成された文章を一時的に記憶する文章バッファメモリ115と、当該文章バッファメモリ115に記憶された文章データを出力するための出力制御回路116と、当該出力制御回路116によって印刷または表示する出力手段117とから構成される。

【0046】上記句読点作成部12は、句読点用アドレス発生回路118と、当該句読点用アドレス発生回路118によって発生したアドレスに基づいて、句読点データおよび句読点の長さ、角度、あるいは位置等を変えるための属性情報が記憶されている句読点記憶回路119と、当該句読点記憶回路119に記憶されている句読点属性情報が何であるかを判別する句読点属性判別回路120と、上記句読点属性に基づいて句読点を前記文字と合成するための処理を行う句読点処理回路121とから構成されている。

【0047】図2は本発明の第一実施例である文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法を説明するためのフローチャートである。図1および図2を参照しつつ第一実施例を説明する。情報処理装置のユーザは、キーボード111によって、文章の作成と句読点、カッコ、または予め決められた記号を付けるための指定、および所望の句読点を指定する（ステップ211）。次に、ユーザは、キーボード111によって、文字を入力すると、当該文字のアドレスがアドレス発生回路112から発生する。（ステップ212）。図示されていない情報処理装置の制御回路は、文字判別回路113に句読点、カッコ、または予め決められた記号を付けるという指定があるか否かを調べさせる（ステップ213）。

【0048】上記制御回路は、句読点、カッコ、または

予め決められた記号にするという指定がないと判断した場合、キーボード111によって入力された文字のアドレスに基づいて文字記憶装置114から文字情報を選択する(ステップ214)。上記選択された文字情報は、一旦、文章バッファメモリ115に格納されてから、出力制御回路116によって文章が作成される(ステップ215)。その後、上記文章は、出力手段117によって、印刷による印刷またはディスプレイに表示される(ステップ216)。これまでの処理は、通常の文章を出力する場合と同じである。すなわち、本実施例の情報処理装置は、通常の文章を同時に作成することができる。

【0049】ステップ213において、制御回路は、文字判別回路113によって、句読点、カッコ、または予め決められた記号を付けるという指定があると判断した場合、前記アドレスに基づいた文字情報を文字記憶装置114から選択して、文章バッファメモリ115に格納させる(ステップ217)。上記句読点、カッコ、または予め決められた記号を代えるという指定により、句読点用アドレス発生回路118から句読点情報が発生する。そして、上記句読点情報に基づいて、予め決められた句読点情報が句読点記憶回路119から選択される(ステップ218)。

【0050】制御回路は、句読点属性判別回路120によって、句読点記憶回路119から選択された句読点情報に、句読点の大きさを変える属性情報があるか否かを調べさせる(ステップ219)。制御回路は、句読点の大きさを変えるという属性情報があると判断した場合、句読点の長さを変えるための処理を句読点処理回路121によって行わせる(ステップ220)。そして、制御回路は、句読点処理回路121によって、大きさの変えられた句読点情報と文章バッファメモリ115に記憶されている文字情報とを合成させるための処理を行わせる(ステップ215)。

【0051】ステップ219において、制御回路は、句読点属性判別回路120によって、句読点記憶回路119から選択された句読点情報に、句読点の大きさを変える属性情報がないと判断した場合、句読点の位置を変える属性情報であるか否かを調べる(ステップ221)。制御回路は、句読点の位置を変えるという属性情報があると判断した場合、句読点の位置を変えるための処理を句読点処理回路121によって行わせる(ステップ222)。そして、制御回路は、句読点処理回路121によって、位置の変えられた句読点情報と文章バッファメモリ115に記憶されている文字情報とを合成させるための処理を行わせる(ステップ215)。

【0052】ステップ221において、制御回路は、句読点属性判別回路120によって、句読点記憶回路119から選択された句読点情報に、句読点の位置を変える属性情報がないと判断した場合、句読点の角度を変える

属性情報であるか否かを調べる(ステップ223)。制御回路は、句読点の角度を変えるという属性情報があると判断した場合、句読点の角度を変えるための処理を句読点処理回路121によって行わせる(ステップ224)。そして、制御回路は、句読点処理回路121によって、角度の変えられた句読点情報と文章バッファメモリ115に記憶されている文字情報とを合成させるための処理を行わせる(ステップ215)。

【0053】ステップ223において、制御回路は、句読点属性判別回路120によって、句読点記憶回路119から選択された句読点情報に、句読点の角度を変える属性情報がないと判断した場合、句読点に係る次の属性情報であるか否かを調べる(図示されていない)。制御回路は、句読点を変えるという属性情報がないと判断した場合、句読点処理回路121によって、句読点情報をそのまま文章バッファメモリ115に記憶されている文字情報とを合成させるための処理を行わせる(ステップ215)。

【0054】以上のように、句読点、カッコ、または予め決められた記号は、句読点記憶回路119に記憶されている句読点情報を変えたり、あるいは変えずに文章と合成されて付けられる。このようにして作成された句読点、カッコ、または予め決められた記号は、必要に応じて、長さ、角度、あるいは位置等を変えることによって、文章としてデザイン的に優れたものとなる。同時に、上記文章は、人目に付き易いものとなり、広告、プレゼンテーション、あるいは遊び用として好適である。

【0055】図3は本発明の第二実施例である文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法を説明するためのブロック構成図である。第一実施例と第二実施例との相違は、マーク作成部13にある。すなわち、第二実施例のマーク作成部13は、文字判別回路113によって、句読点、カッコ、または予め決められた記号をマークにするという指定がある場合、複数のマークを表示装置に表示するためのマーク表示手段311と、当該マーク表示手段311に表示された複数のマークの中から所望のマークを選択するマーク選択手段312と、マークの選択によって発生するマーク用アドレス発生回路313と、当該マーク用アドレス発生回路313によって発生したアドレスに基づいて、マークデータおよびマークの長さ、角度、あるいは位置等を変えるための属性情報が記憶されているマーク記憶回路314と、当該マーク記憶回路314に記憶されているマーク属性情報が何であるかを判別するマーク属性判別回路315と、上記マーク属性に基づいてマークを前記文章と合成するための処理を行うマーク処理回路316とから構成されている。

【0056】図4は本発明の第二実施例である文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法を説明するためのフローチャートである。図3および図4を参照しつつ第二実施例を説明する。図4におけるステップ411ない

17

しステップ416は、図2におけるステップ211ないしステップ216と同じである。また、図4におけるステップ419ないしステップ424は、図2におけるステップ219ないしステップ224と同じである。第二実施例は、マーク表示手段311によって、複数のマークが表示されると共に、ユーザが表示された任意のマークを選択できることに特徴がある。

【0057】マーク表示手段311に表示された複数種類のマークは、たとえば、ジャンル別にマーク記憶回路314に記憶されている。ユーザは、上記マーク表示手段311を見て所望のマークを選択したり、あるいはジャンルを指定した後に、所望のマークを選択することができる。たとえば、動物に関する文章は、鳥、動物、あるいは魚等、文章の内容に合ったマークが選択できるようにすることも可能である。選択されたマークは、句読点、カッコ、または予め決められた記号として、文章と共に合成された後、出力手段117によって出力する。そして、選択されたマークは、必要により、美しい文章となるように、形状、位置、あるいは大きさ等がマークの属性にしたがって変えられるように処理される。したがって、第二実施例における文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法は、句読点、カッコ、または予め決められた記号となるマークを選択することによって、文章全体からみて、デザインの優れたものとすることができる。

【0058】図5は本発明の第三実施例である文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法を説明するためのブロック構成図である。第一実施例あるいは第二実施例と第三実施例との相違は、マーク作成部13にある。すなわち、第三実施例のマーク作成部13は、文字判別回路113によって、句読点、カッコ、または予め決められた記号をマークにするという指定がある場合、乱数を発生する乱数発生手段511と、当該乱数発生手段511によって発生した乱数を判別する乱数判別手段512と、上記乱数に基づいてマーク用アドレスを発生するマーク用アドレス発生回路313が相違している。

【0059】図6は本発明の第三実施例である文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法を説明するためのフローチャートである。図5および図6を参照しつつ第三実施例を説明する。図6におけるステップ611ないしステップ616は、図4におけるステップ411ないしステップ416と同じである。また、図6におけるステップ617ないしステップ620は、第一実施例および第二実施例のものと同様である。第三実施例は、文字判別回路113によって、句読点、カッコ、または予め決められた記号を付けるための指定がされていると、全ての句読点、カッコ、または予め決められた記号に対して異なるマークを付けることができる。

【0060】制御回路は、文字判別回路113により、句読点、カッコ、または予め決められた記号にマークを

18

付ける指定があると判断した場合、乱数発生手段511に乱数を発生させる（ステップ617）。乱数判別手段512は、上記乱数発生手段511によって発生した乱数を判別すると共に、マーク用アドレスが発生する（ステップ618）。制御回路は、マーク用アドレス発生回路313によって発生したアドレスに対応するマーク記憶回路314にマークがあるか否かを調べる（ステップ619）。制御回路は、マーク記憶回路314に上記マークがあると判断した場合、マークを選択する（ステップ620）。その後は、第一実施例および第二実施例と同じである。

【0061】句読点、カッコ、または予め決められた記号となるイラスト化されたマークは、乱数を使用する代わりに、複数のマークを予め不規則的に並べておき、その順に出力したり、文章を記載している行や列、あるいは日、時、分、秒等によって異なるマークを不規則的に取り出したりすることにより、変化に富んだ文章とすることもできる。

【0062】上記各実施例は、句読点、カッコ、または予め決められた記号をマークとしたが、文字の一部、たとえば、文字の点、文字の棒、文字のはらい、文字の鱗等をマークとすることもできる。また、マークとしては、たとえば、句読点、カッコ、または予め決められた記号を変形させたもの、植物（たとえば、木、葉、枝、花等）、動物（たとえば、魚、鳥、貝、昆虫、アメーバ、哺乳動物等）、動物の一部（たとえば、耳、口、手足、毛等）、鉱物（たとえば、石、宝石、クギ、ナット、ボルト等）、日用品（たとえば、台所用品、文房具、家具、スポーツ用品、電気機器等）、キャラクター（たとえば、絵本、マンガ、テレビ、タレント等）、上記のものを抽象化したもの、これらを変形したもの、およびこれらの一部からなるものとすることができる。

【0063】文字は、上記マーク、あるいは特別にデザインされたものを用いることができると共に、文章の内容、あるいは全体のバランス等を考慮して選択することができる。各実施例における、句読点、カッコ、または予め決められた記号、あるいは文字の一部をイラスト化する文章作成方法は、プログラムとして記憶媒体に格納されて、販売された後、各情報処理装置にインストールされる。

【0064】図7は本発明の第四実施例である文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法を説明するためのブロック構成図である。第四実施例と第三実施例との相違は、エレメント削除手段715にある。すなわち、第四実施例は、選択された文字の一部をイラスト化しようとするものである。上記文字は、エレメント別の文字であると都合がよい。たとえば、第四実施例のエレメント削除手段715は、マーク選択手段720によって選択された文字のエレメントを削除して、その部分をイラストに代えようとするものである。

【0065】図8は本発明の第四実施例である文字の一部にイラストを挿入する文章作成方法を説明するためのフローチャートである。図7および図8を参照しつつ第四実施例を説明する。制御回路は、マーク表示手段719によって選択された文字のどのエレメントが削除するように指定されているか否かを調べる(ステップ819)。そして、制御回路は、エレメント削除手段715によって、指定された文字の所望のエレメントを削除させる(ステップ820)。その後の処理は、第一実施例ないし第三実施例と同様である。ステップ819において、制御回路は、エレメントの削除が指定されていないと判断した場合、第三実施例と同じ処理を行わせる。第四実施例は、具体的に図示されていないが、たとえば、後述する「社員旅行の御案内」における「社」あるいは「案」のしめすへんの点、うかんむりの点等をイラスト化することができる。

【0066】図9は本発明の実施例を具体的に説明するための図である。図9に示されたものは、社員旅行の案内である。「社員旅行の御案内」における「」は、釣りや水泳のイラストによって囲まれている。後述の目的地が伊豆大島であるため、釣りや水泳のイラストにしたが、任意のものを選択したり、あるいは「」は、常に特定のイラストが自動的に選択できるようにすることができる。旅行の日時は、平成10年4月28日～平成10年4月29日となっているが、「～」をカラスのイラストにした例である。

【0067】宴会の椿の間は、椿または花のイラストにした例である。電話のハイフンは、葉を選んである。

(家族同伴は7000円)、(会社負担10000円)は、家族と金を連想できるものでくくってある。以下の説明文の「、」または「。」に相当する場所に、文から想像できるようなイラストを配している。また、番号は、「2」を人参とし、「4」を椎茸、「5」をゴボウとすることで、案内文を面白くしている。

【0068】上記イラストは、意図的に選択したり、不規則的に付けたり、文章の内容に合ったものとしたり、予めグループ分けした中から選択したり、各種態様で使うことができる。不規則を発生させる手段は、文章の行、列、頁、時間、年月日、あるいは任意な数字の打ち込み、あるいはこれらを自動的に識別することによって達成することができる。

【0069】以上、本実施例を詳述したが、本発明は、前記実施例に限定されるものではない。そして、特許請求の範囲に記載された本発明を逸脱することがなければ、種々の設計変更を行なうことが可能である。たとえば、各ブロックの回路または装置は、明細書に詳述されていないが、公知または周知の技術によってできるものである。句読点、カッコ、または予め決められた記号として例に挙げたものは、単なる一例に過ぎず、明細書に記載されていないものでも、文章の一部に付けて読める

ものであれば、如何なるものでも適用できる。さらに、第一実施例ないし第四実施例を互いに組み合わせて、第五実施例あるいは第六実施例とすることもできる。

#### 【0070】

【発明の効果】本発明によれば、句読点、カッコ、または予め決められた記号、あるいは文字の一部を修飾できるため、人目を引く文章、あるいは広告文、遊び心として楽しい文章等を容易に作成することができる。本発明によれば、句読点、カッコ、または予め決められた記号、あるいは文字の一部としてのマークを任意に選択できるため、上記マークと文章の内容との整合を探ることができる。本発明によれば、句読点、カッコ、または予め決められた記号、あるいは文字の一部としてマークを不規則的に付けることができるため、各種文章を作成した後に、一番よい感じのものを採用することができる。また、上記不規則的なマークを選択することにより、常に感じの異なる文章を作成することができる。本発明によれば、句読点、カッコ、または予め決められた記号に相当するマークは、付ける文章によって、位置、大きさ、角度等を多少変えられるため、美しい文字となると共に、文章を力強く、印象深く、また、人目に付き易くすることができる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第一実施例である文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法を説明するためのブロック構成図である。

【図2】本発明の第一実施例である文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法を説明するためのフローチャートである。

【図3】本発明の第二実施例である文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法を説明するためのブロック構成図である。

【図4】本発明の第二実施例である文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法を説明するためのフローチャートである。

【図5】本発明の第三実施例である文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法を説明するためのブロック構成図である。

【図6】本発明の第三実施例である文章の一部にイラストを挿入する文章作成方法を説明するためのフローチャートである。

【図7】本発明の第四実施例である文字の一部にイラストを挿入する文章作成方法を説明するためのブロック構成図である。

【図8】本発明の第四実施例である文字の一部にイラストを挿入する文章作成方法を説明するためのフローチャートである。

【図9】本発明の実施例を具体的に説明するための図である。

#### 【符号の説明】

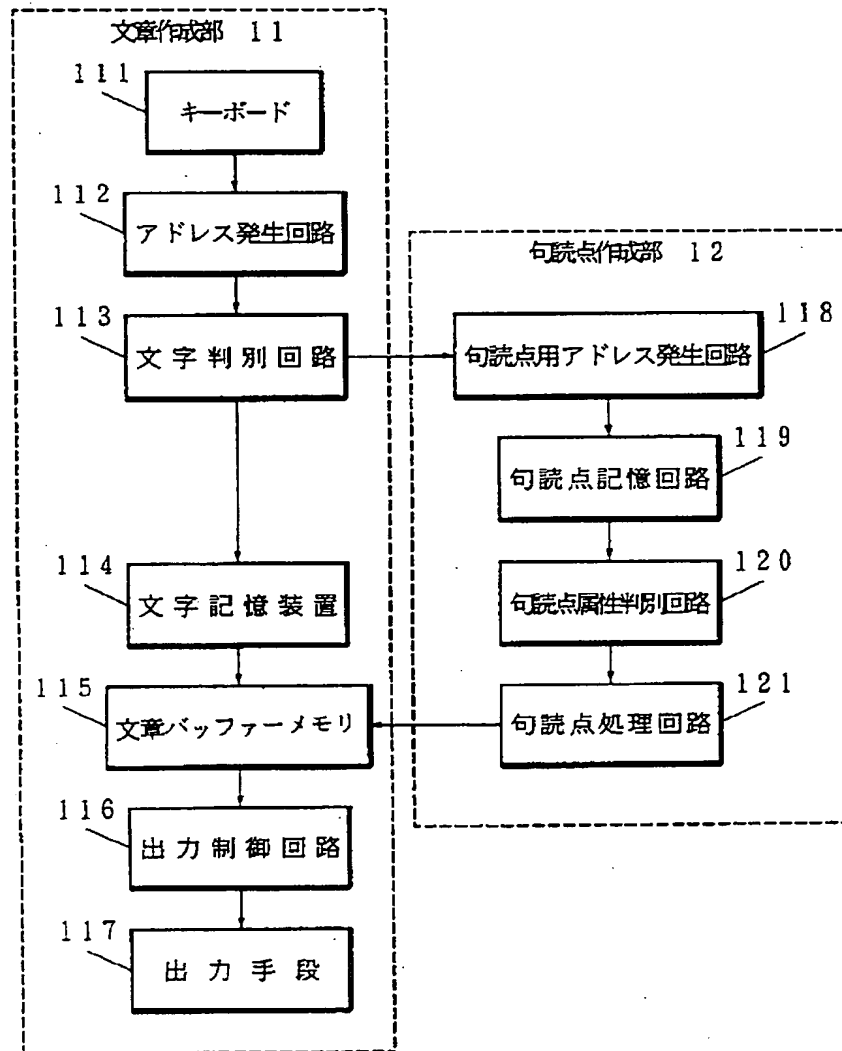
21

11・・・文章作成部  
 12・・・句読点作成部  
 13・・・マーク作成部  
 111、711・・・キーボード  
 112、712・・・アドレス発生回路  
 113、713・・・文字判別回路  
 114、714・・・文字記憶装置  
 115、716・・・文章バッファメモリ  
 116、717・・・出力制御回路  
 117、718・・・出力手段  
 118・・・句読点用アドレス発生回路  
 119・・・句読点記憶回路

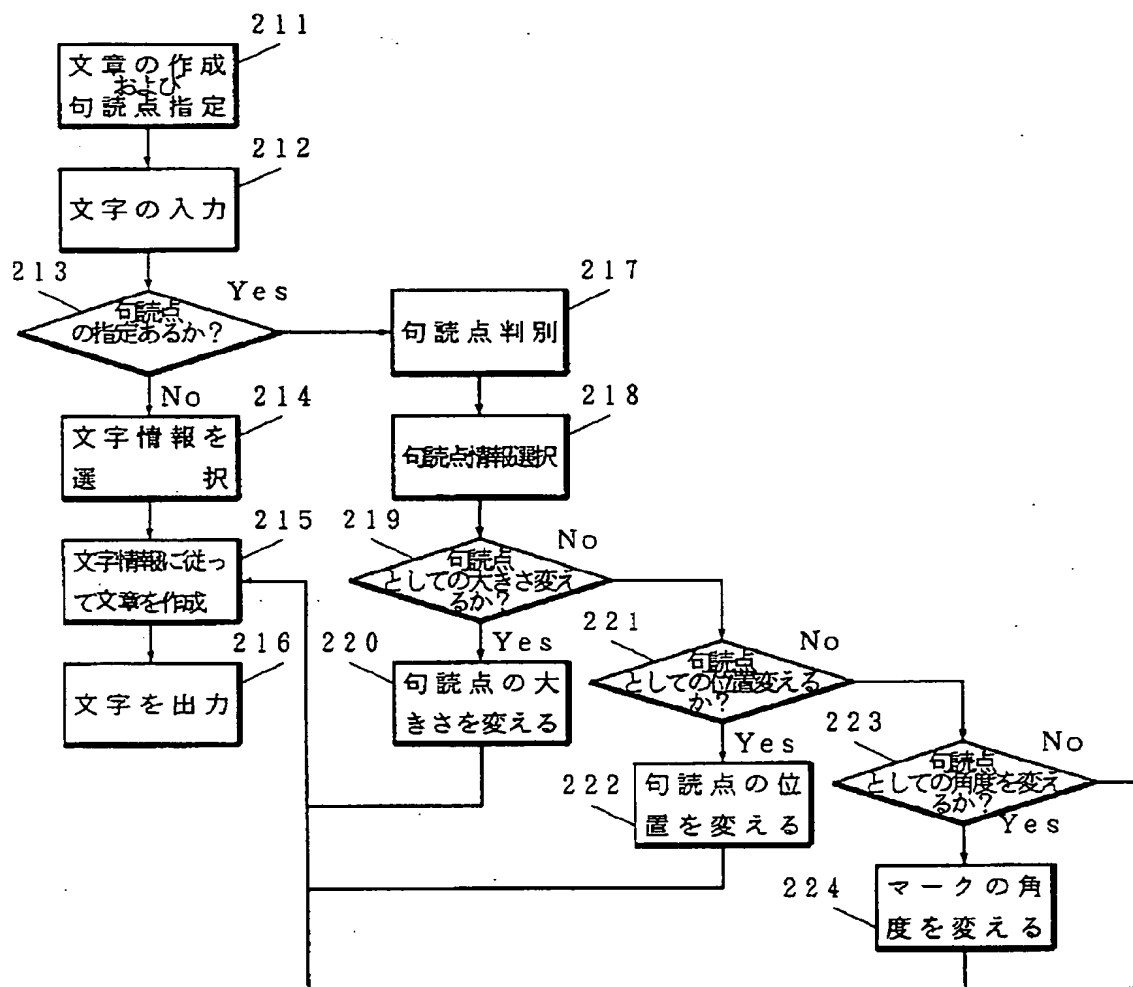
22

120・・・句読点属性判別回路  
 121・・・句読点処理回路  
 311、719・・・マーク表示手段  
 312、720・・・マーク選択手段  
 313、721・・・マーク用アドレス発生回路  
 314、722・・・マーク記憶回路  
 315、723・・・マーク属性判別回路  
 316、724・・・マーク処理回路  
 511・・・乱数発生手段  
 512・・・乱数判別手段  
 715・・・エレメント削除手段

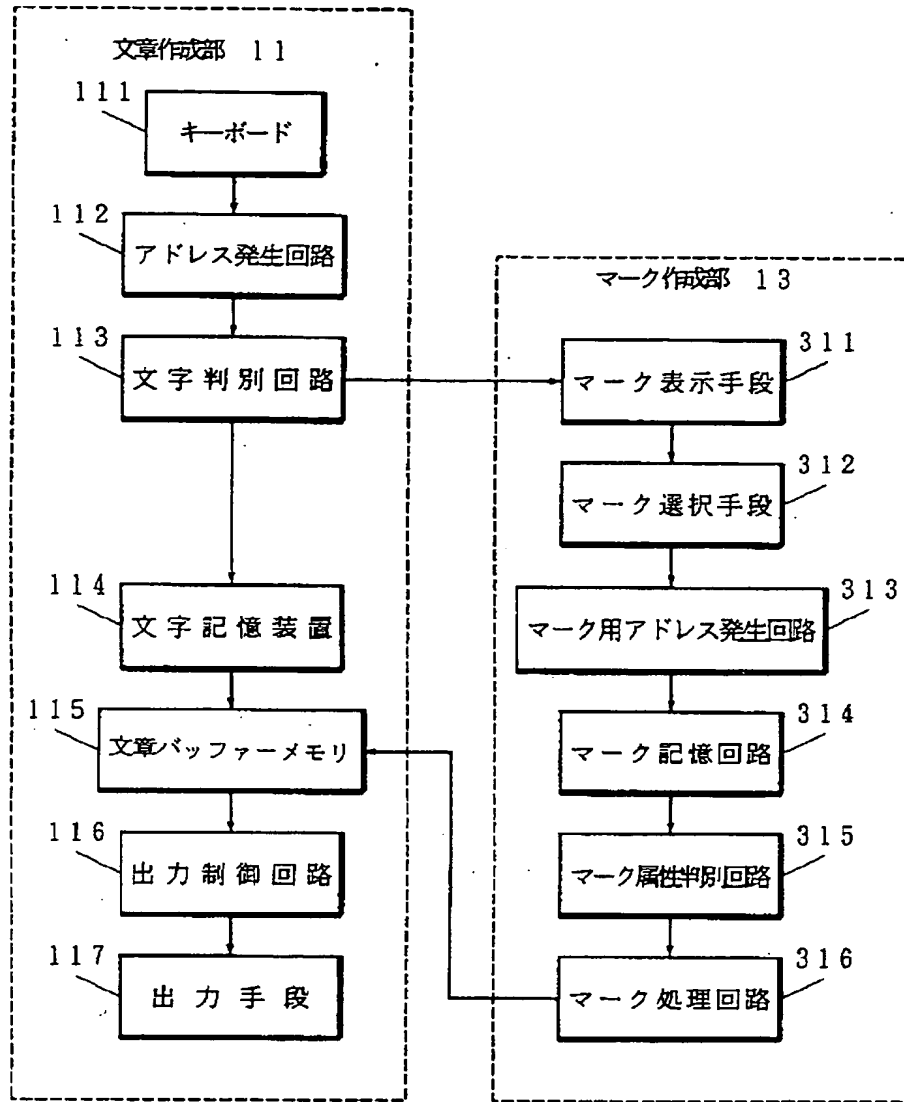
【図1】



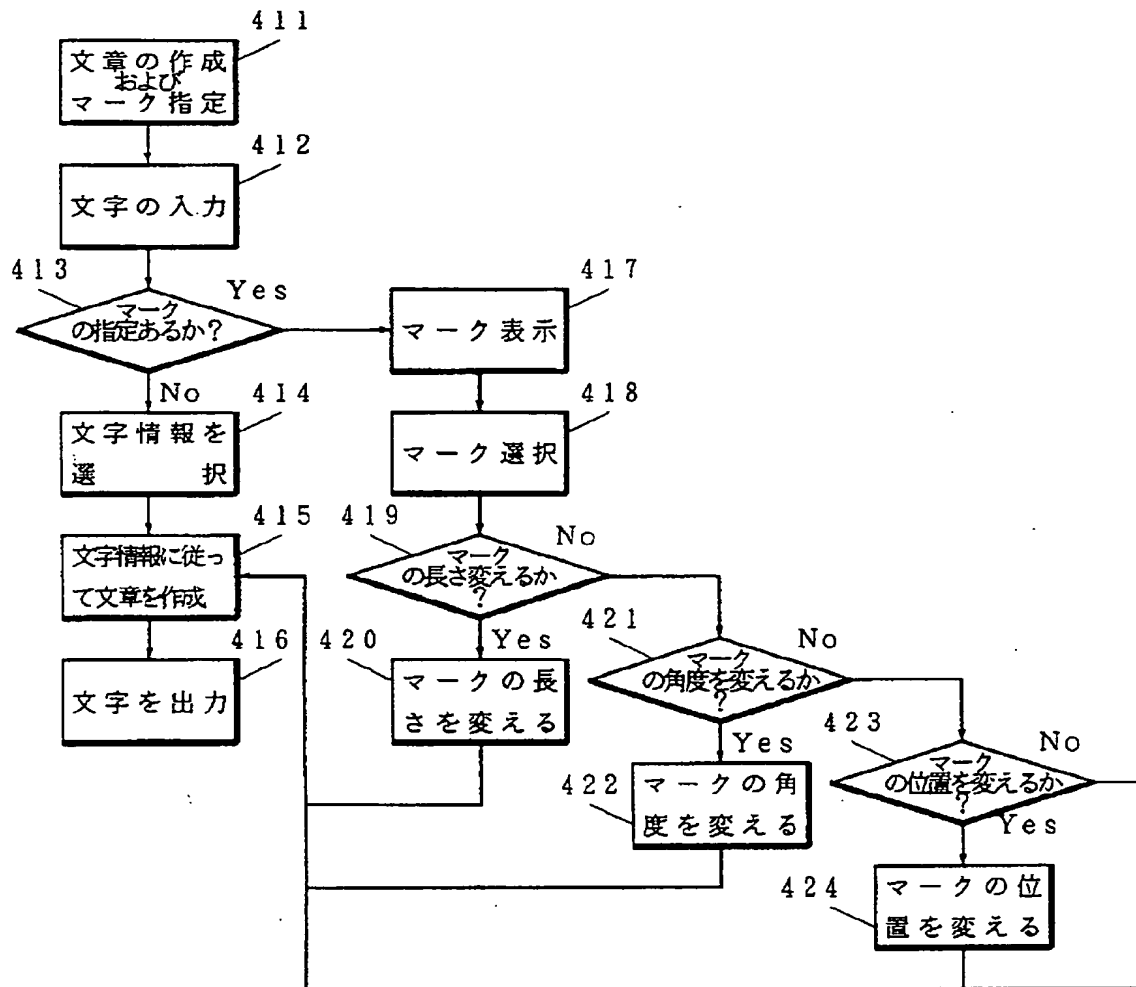
【図 2】



【図 3】

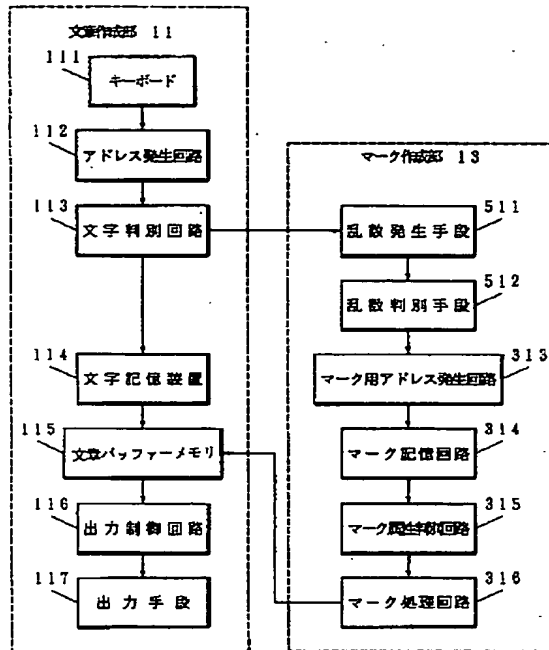


【図4】

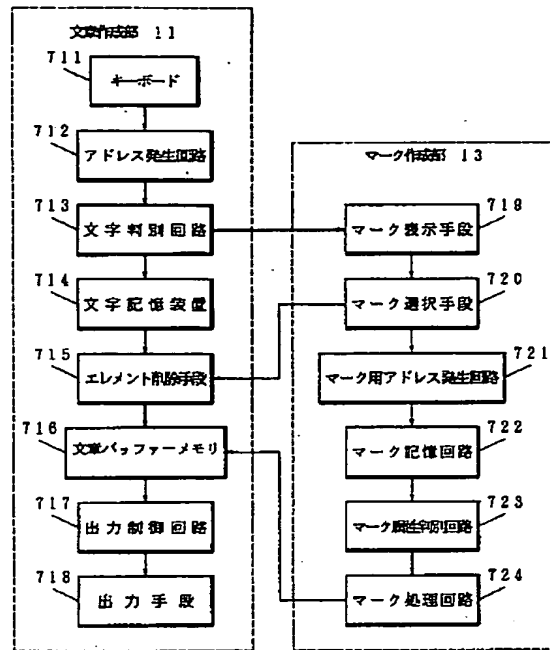




【図5】



【図7】



【図9】

**社員旅行の御案内**

1. 日時 平成10年4月28日 平成10年4月29日 一泊二日

2. 場所 伊豆大島 プリンホテル 宴会は梅の園  
電話 03-0120-1111

3. 費用 一人5000円 家族同伴は7000円  
会社負担10000円

申込み期間  
平成10年4月10日まで

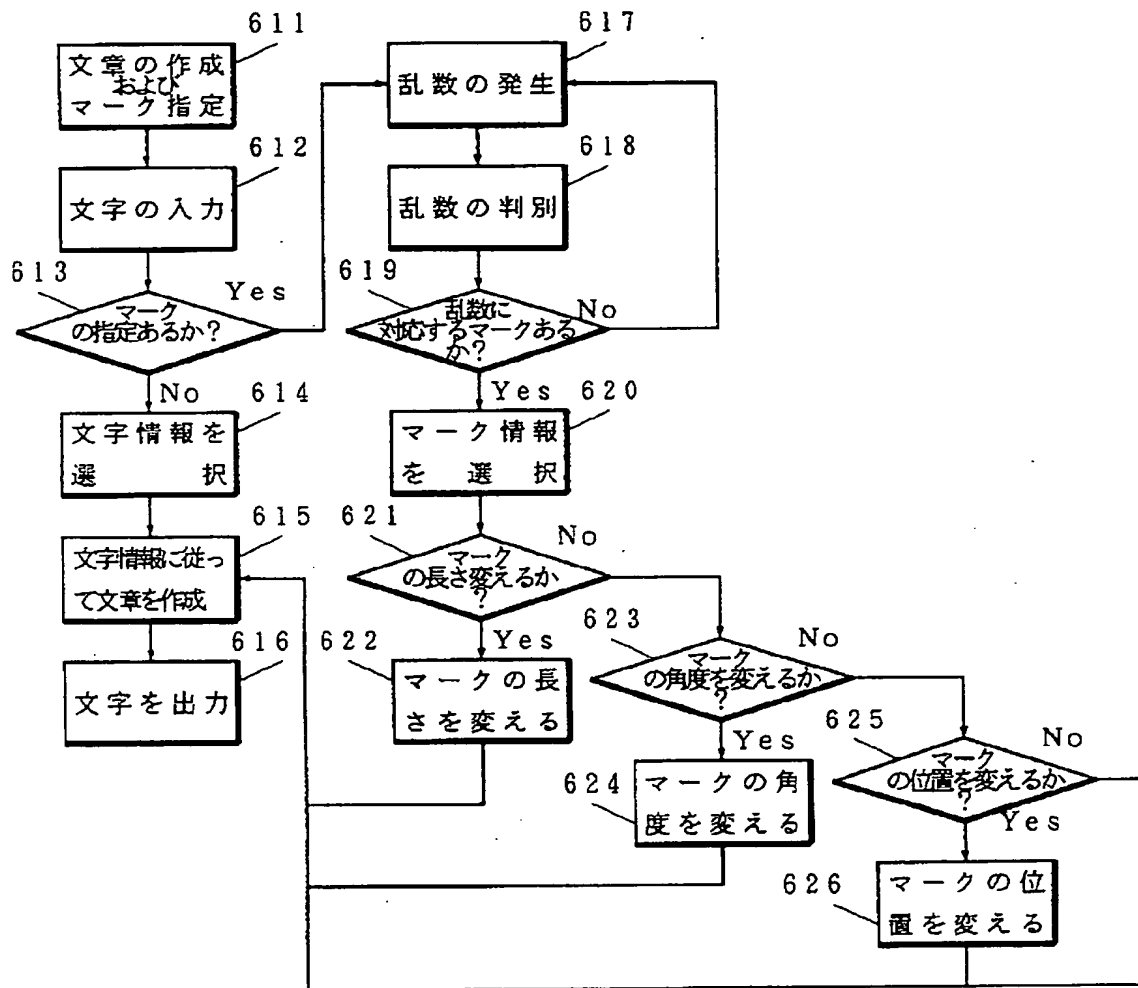
その他

(イ) 参加者は全員に隠し表をもらいますので、予め用意しておいて下さい

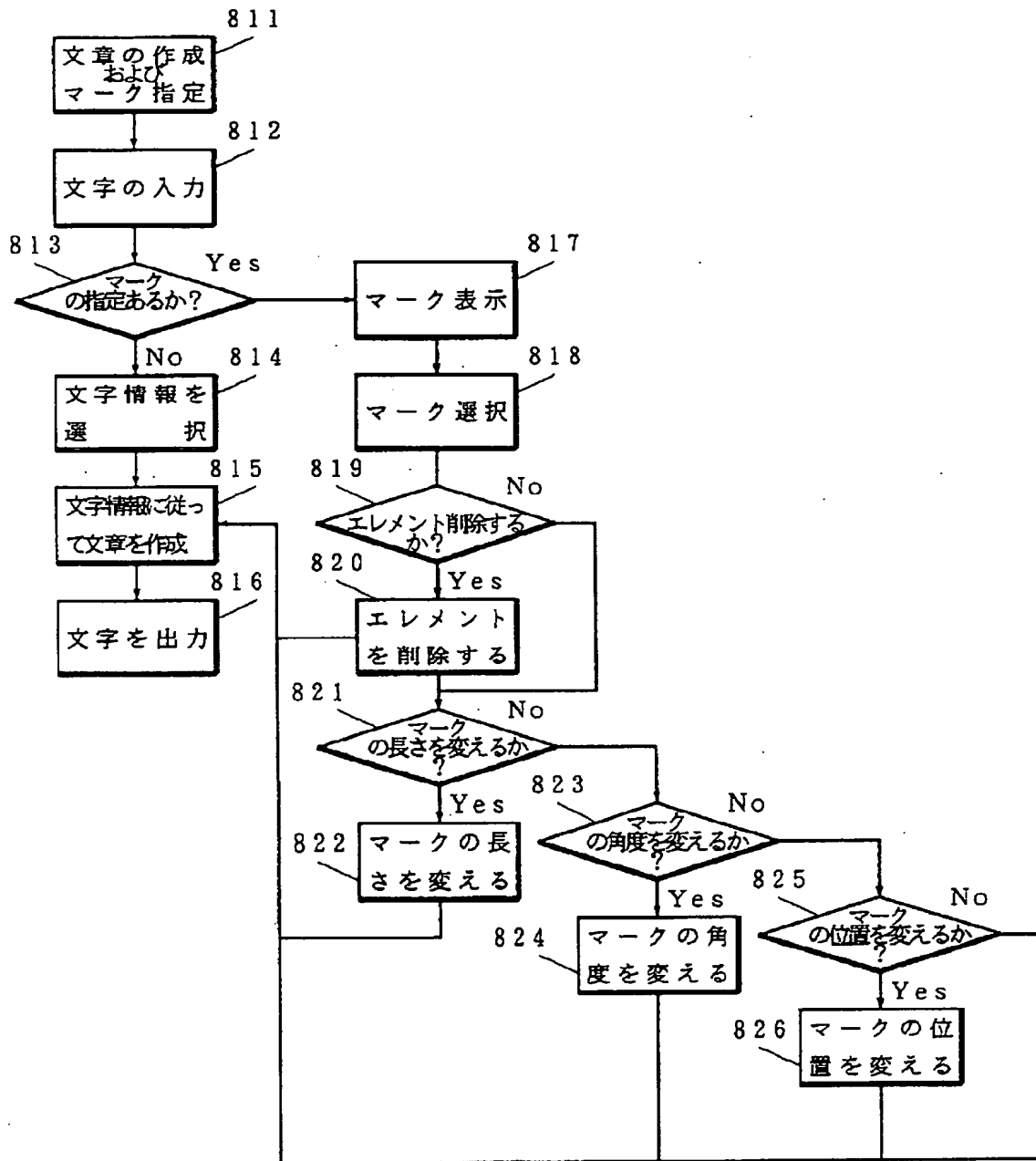
(ロ) お子様づれは、予め役員に年齢をお伝え下さい

(ハ) 参加者にはお帰りにお土産が付きます。お楽しみに

【図6】



【図8】



**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☒ BLACK BORDERS
- ☒ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☒ FADED TEXT OR DRAWING
- ☐ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☒ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☐ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☐ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**